METHODE DE RECHERCHE DE COUPE

1) Sur quelle vue je rembarre ma pièce ?
- ➔ sur la vue en élévation la plupart du temps

2) Sur la vue où je rembarre, je détermine la face US et la face OUS de ma pièce

> US (dessUS) = face visible de ma pièce **quand je rembarre**
> OUS (dessOUS) = face non visible de ma pièce **quand je rembarre**

3) Je reporte le nom de ces faces sur la vue en plan

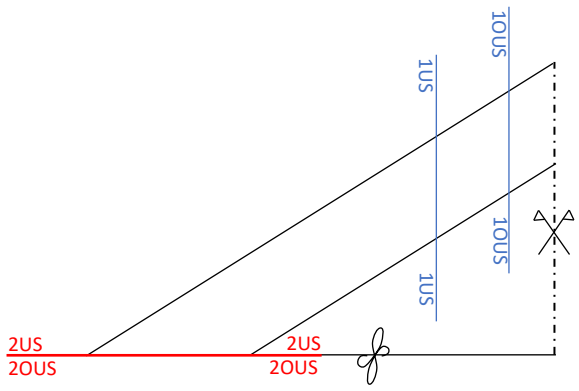
4) Je m'intéresse à une coupe à la fois, je donne un numéro à cette coupe sur la vue en plan

5) Je trouve l'endroit où la coupe traverse la face US de ma pièce puis l'endroit où la coupe traverse la face OUS de ma pièce
- ➔ il faut souvent prolonger le trait de coupe et les faces des pièces pour trouver toutes les intersections

6) Je nomme les points d'intersection en fonction de la face de ma pièce (US ou OUS) et du numéro de la coupe (exemple : 2OUS correspond à la coupe n°2 qui traverse la face OUS)
- ➔ /!\ ces « points » d'intersection sont en fait des droites verticales que je regarde depuis le haut, je ne vois donc que leur extrémité

7) Je ne peux pas rembarrer sur ma vue en plan, donc je renvoie les « points » de coupe sur la vue où je vais rembarrer.
- ➔ sur l'élévation, je renvoie les « points » de coupe d'équerre à la ligne de trave sur l'élévation

8) Chaque « point » de coupe sur la vue en plan donne une droite de coupe sur l'élévation. Chacune de ces droites de coupe porte le même nom que le « point » dont elle provient.
- ➔ prolonger les droites de coupe pour qu'elles dépassent de chaque côté de la pièce
- ➔ écrire leur nom le long de la droite de coupe et de chaque côté de la pièce pour plus de lisibilité



9) Une fois toutes les coupes trouvées, je peux rembarrer ma pièce.
- ➔ /!\ pour éviter les imprécisions je ne pose ma pièce qu'une seule et unique fois sur l'épure pour rembarrer